Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

TÝM *LOTHAR!* SI NAJÍMÁ PUBLICISTU A VYRÁŽÍ NA OBCHODNÍ VÝSTAVU V LONDÝNĚ OHROMIT NOVINÁŘE. V PSÍ MASCE...



V minulém dílu: Trable s preview verzí, trocha pátrání po chybkách a muškách, nový topinkovač a mrtvá krysa.

Čtvrtek, osmnáctého

Vy, kteří jste můj sloupek sledovali celý rok, asi budete koukat, až se dozvíte, že tohle je předposlední díl. Hra *Lothar:Wonderdog!* je kupodivu hotová a mně nezbývá, než vám vyprávět, jak to všechno jde do háje.

Pátek, devatenáctého

Dopoledne

Zítra se na EEES (English Electronic Expo Show) ve Wembley Arena koná velké odhalení *Lothar: Wonderdog!* Budeme hru předvádět novinářům a rozdávat kopie recenze. Najali jsme si kvůli tomu nového guru jménem Josh, dost podivný chlapík s legračním přízvukem a obrovskými vousy.

Večer

Jdeme všichni do The Thirsty Camel na malé občerstvení - až na Joshe, který zůstal kvůli nějakým zvláštním přípravám. Jsem rád, že máme na palubě naší staré dobré lodi *Lothar!* konečně někoho nového, kdo se trochu vyzná.

Sobota, dvacátého

Dopoledne

Stánek na výstavě už je připraven. Dvě modelky a herec, kterého jsme najali, aby hru uvedl, už se přihrnuli. Herec má za úkol potulovat se kolem převlečený za Lothara, bavit novináře a kroutit se jako John Travolta v *Horečce sobotní noci* a vykřikovat „Wonderdog!" Byl to můj nápad, ale zdá se, že se mu to moc nelíbí. Jako první se máme setkat s týpky z časopisu *Absolute PlayStation* (kteří mají na svědomí onu hodně nevalnou preview)! Josh si s nimi dost dobře poradil, podal jim balíček pro tisk a odvedl je k baru. Vrátil se za hodinu - poněkud předobčerstvený, můžu-li to tak říct.

Odpoledne

S herními demy a novináři to jde docela dobře, dokud nepřijde oznámení, že je tu bomba! Všichni musíme počkat venku, dokud nám nedovolí se vrátit. Po Joshovi ale jako by se zem slehla a mi se musíme o všechno starat sami.

Pak se znovu objeví Josh a představuje nám staršího maníka jménem Alan z časopisu *Your Dog* (Váš pes). Alan (který, musím říct, si s playstationovým ovladačem zrovna netyká) říká, že „s tím nemůže nic dělat, protože nemáme videoherní stránku". Josh ho pak hodně nevybraným způsobem odpálkuje a řekne Alanovi „ty (píp), vrať se zpátky k těm svým bestiím". Vezmu si Joshe stranou, ale táhne z něj alkohol tak, že ho raději pošlu domů, než ho uvidí Steve (hlavní ředitel našeho investora).

Večer

Už jsem zpátky doma a až na Joshovy šaškárny proběhlo představení docela dobře. Dokonce se těším na recenze. Teď je ale na řadě, jak jsem vám minule slíbil, exkurze do první úrovně (a protože i tenhle časopis naši hru recenzuje, budete mít před svými kamarády náskok!). 1. Vezměte odpadkový koš a vysypte ho, najdete konzervu psího



žrádla SupaStrenght. 2. Ze žrádla získáte energii, s jejíž pomocí budete moct vyskočit na okap na modré budově a přeskočit do uličky. 3. Zabijte tuláka. Vydržte. Někdo je u dveří.

(Poznámka redakce: To je vše, co jsme od Nicka tento měsíc dostali. Když jsme se s ním pokoušeli spojit, nebral telefon a neodpovídal ani na naše e-maily.)

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

TENTO MĚSÍC SI NICK BERE HRU *LOTHAR: WONDERDOG!* NA PRACOVNÍ DOVOLENOU - SE SMÍŠENÝMI VÝSLEDKY.

Zdravím. Vítejte u další dusné kapitoly deníku herního vývojáře. Tento měsíc pro vás mám opravdu masitou pochoutku. Metaforou řečeno.

Úterý 4. dubna
Zítra se chystám na dovolenou, ale jsem tak pilný a přičinlivý, že si s sebou beru beta verzi *Lothar: Wonderdog!* a jeden opravdu nóbl laptop. Od producenta Mikea je hezké, že mě posílá na prázdniny. Řekl, že budu mít aspoň „čas pořádně a v klidu, kde mě nebude rozptylovat ruch v kanceláři, hru otestovat". Jedu na Capri. Ale pozor, jenom na týden.

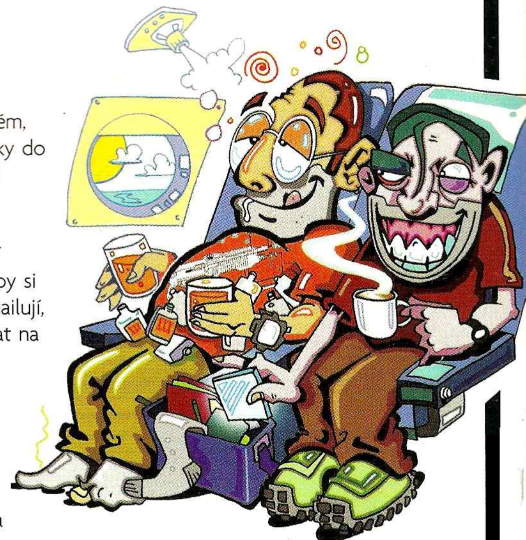
Středa 5. dubna
Tak jsem na Capri a je tu klid! Parádní počasí a docela slušný hotel. V letadle jsem se pustil do *Lothar* a užíval si bezplatného chlastu! Hra, zdá se, zaujala chlápka, co seděl vedle mě a pořád se vyptával, kdy vyjde a na jakých „formátech". Věděl o čem mluví! Když jsme šli na přistání, musel jsem to vypnout. Kvůli přetížení. Také jsem ztratil jeden z disků, a protože letadlo pokračovalo dál, neměl jsem čas se po něm podívat.

Čtvrtek 6. dubna
Musím přiznat, že se trochu nudím. Dnes ráno jsem zkoušel vylézt na pláž, ale bylo tam moc lidí. Místo toho jsem se šel podívat do botanické zahrady, kterou mi doporučil můj *Stručný průvodce*, ale jsou tam samé kytky a rostliny, tak jsem prostě vytáhl laptop, sedl si do kavárny, hrál *Lothara* a pil kafe.

Sobota 8. dubna
Vydal jsem se okouknout Heritage Museum. Nic zvláštního. Rozhodl jsem se, že dnešek strávím u počítače a budu si dělat poznámky o hře, pak ale přišla pokojská a chtěla uklidit, takže jsem musel nějakou dobu pracovat v hale. Mám radost, protože se mi konečně podařilo odhalit dvě, tři mouchy. Všechno jsou to grafické nedostatky, ale i ty se počítají.

Neděle 9. dubna
V práci se vyskytl nějaký problém, takže dneska v noci letím zpátky do Anglie. Vypadá to, že se nějaké obrázky z *Lothar* dostaly na webovou stránku *www.gameplanet.com* a vedení zuří. Vždycky říkám grafikům, aby si dávali pozor, když si spolu e-mailují, a tak se někdo musel nahekovat na jejich počítače. Pakáž jedna.

Pondělí 10. dubna
Právě jsme skončili vášnivou schůzi všech členů vedení. Bylo to pěkně divoké. Mike dostal padáka a já nabídku na místo producenta. Hodně se diskutovalo o Mikeově rozhodnutí poslat mě na pracovní dovolenou, když kód hry neměl opustit zdi budovy. V té chvíli jsem si vzpomněl na toho chlápka v letadle a vysvětlil jsem, že on mi musel ukrást disk se záběry ze hry! A bylo to jasné. Všichni až na Mikea museli za dveře a za deset minut už si Mike balil věci ze stolu. Pak si mě zavolali dovnitř



a nabídli mi jeho místo - a upravený časový rozvrh, prostě šílenost. Hra musí být hotová do čtyř měsíců - žádné otázky. Řekl jsem, že bych jednu otázku přece jen měl - nemohli bychom dostat zvláštní příděl na donášku jídla? Řekli ano.

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

ZKOMPLETUJE SE PRVNÍ ÚROVEŇ LOTHAR-WONDER-DOG! A ZRODÍ SE NOVÁ POSTAVA.

Tak moji PSM kamarádíčkové, vítejte v pátém pokračování mého pokecu o tvorbě hry! Tento měsíc se ve hře objevují nové postavy a jedna skutečná zmizí ze světa.

Čtvrtek, 23. prosince
Všichni se těšíme na vánoční přestávku (já doufám, že si budu moci o svátcích trochu zachlastat!!!) A protože jdeme do nové éry, neuškodí trocha rekapitulace. Pracovní název naší hry zní *Lothar - Wonderdog!* Lothar je uslintaný, žváro žmoulající pes, který se vydal zachránit několik svých chlupatých kamarádů, již byli zlým a zákeřným profesorem Vyvyan Sectem, provádějícím experimenty se zvířaty, ukradeni z místního útulku. Lothar je donucen spolupracovat se zapřísáhlým nepřítelem, kocourem Hairballem. Lothar musí žrát jisté druhy příšerně pojmenovaného psího žrádla, které mu poskytuje různé vymoženosti v boji v úrovních. Všechnu těžkou práci se sháněním Lotharova žrádla má na krku Hairball, z čehož vyplývá, že jde o hru pro dva spolupracující hráče. Konečně zamykáme technické demo do sejfu, opouštíme kanceláře a vydáváme se k Žíznivému velbloudovi. Šťastné a veselé!

Úterý, 4. ledna
Ehm. Popravdě řečeno to byla hrůza. Silvestr jsem strávil uvězněný v hotelovém výtahu a radši bych o tom nemluvil. Zpátky k práci. Dneska odpoledne si mě stejně zavolal producent Phil. Měl fůru práce. Něco kolem potenciálního podílu proslulého výrobce cigaret. Zatím není nic definitivního, ale musím tým srozumět s tím, že Lothar nesmí cigarety používat jako zbraně. Což je v každém případě na houby.

Středa, 5. ledna
Grafik Keith se před všemi vytasil s nákresy nové postavy - žabáka Fredda. Vymyšlené je to tak, že Freddo žije v každé úrovni v nějaké stoce. Lothar a Hairball ho mohou ve stoce navštívit a nechat si od něj poradit/získat nové dovednosti, atd. Playtester Mike prohlašuje, že by byl lepší krokodýl. Já navrhuji: „A co takhle krysa?" Všichni souhlasí a krysa Ronnie je na světě. Trochu se sice diskutuje kolem toho, jak je možné, aby to byla skrytá, hratelná postava, ale pak se rozhodneme, že to prozatím nebudeme komplikovat.

Čtvrtek, 6. ledna dopoledne
Naši designéři dokončili první úroveň - Street Smart. Lothar a Hairball v ní probíhají prostředím všedního centra města, skáčou po římsách, prohledávají popelnice, vyhýbají se autům apod. Keith navíc navrhl bonusovou úroveň - Raining Cats And Dogs, kde ovládáte dva psy, kteří drží trampolínu, a musíte odrážet kočky a psy, kteří skáčou z jedné budovy, do bezpečí ambulance.

Čtvrtek, 6. ledna odpoledne
Chystáme se vyrazit k Žíznivému velbloudovi, když tu Phil svolává všeobecnou schůzi. Poděkuje nám za všechnu tu práci a pak se vytasí s totálně šokující zprávou



- je nucen odejít kvůli nějakým sporům o sponzorství výrobců cigaret!!!! Parádní průšvih. Tak tady vidíte, jak to ve vedení funguje. Jdeme všichni do hospody, abychom to probrali, ale Phil se najednou sebere a odejde. Přece takhle nezačne nové tisíciletí. Na naše hlavy těžce dopadla nejistota.

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

LOTHAR - WONDERDOG! SI VYSLOUŽÍ HODNOCENÍ BETATESTERŮ A DOČKÁ SE I NOVÉHO PRODUCENTA.



Výborně! Takže vy se chcete stát herním designérem? Doufám, že jste pečlivě studovali můj podrobný popis vzniku naší hry *Lothar- Wonderdog!*. Pokud ne, vždycky si můžete sehnat práci třeba v bance!

Pondělí 17. *ledna*
Kdosi řekl, že pravá láska se vždycky musí prodírat trnitou cestičkou. A totéž můžeme říci i o herním designu. Od doby, kdy tato sága začala, už mě vyhodili z bytu, viděl jsem vlasy ožehlé plamenem zapalovače a teď musel kvůli hloupým sporům o cigaretách odejít náš producent Phil. Vypadá to spíš jako nějaký trapný rodinný seriál než deník vývoje hry! Dneska se tu Phil nicméně objevil, aby „vyklidil pozice". Je to všechno pěkně smutné, ale my přežijeme.

Úterý 18. *ledna*
Pánové nahoře zkoumají zájemce o práci producenta. Rychle se blíží čas Lotharova vydání, a tak je nutné sehnat posádce kapitána co nejdřív. Každý hádá, kdo by to asi tak mohl být. Sešla se tu prazvláštní sebranka - třeba chlápek s obarvenými blond vlasy! Já jdu na pohovor zítra. Doufejme, že všechno půjde dobře, abychom v naší rubrice mohli zaznamenat radikální obrat k lepšímu.

Středa 19. *ledna*
dopoledne
Odkroutíme si s grafikem Keithem dlouhou schůzku, kde probíráme naši helpovou postavičku, krysu Ronnieho. V hlavě se my honí myšlenky na nadcházející pohovor, což není zrovna k věci, sedíme a dlouho na Ronnieho zíráme. Šlo o snídaňovou schůzku, a tak jsme si nakoupili nějaké pečivo, ale - což můžete brát jako jasný příklad toho, jak jsou tyto věci složité - ani jeden z nás se ničeho ani nedotkl. Rozhodli jsme se přejmenovat Ronnieho na „Ramba", ale pak jsme to vzdali.

Středa 19. *ledna*
odpoledne
Myslím, že pohovor šel docela dobře. Když se mě ptali, jak si to představuji s hrami pro PS2, řekl jsem: „Potřebujeme jasnou představu. Musíme myslet rok dopředu, ne šest měsíců." Jeden z nich si tady udělal poznámku. Což je, myslím, dobré znamení.

Čtvrtek 20. *ledna*
Většinu dne jsem strávil s playtesterem Mikem nad novou úrovní nazvanou Snow Joke. Je to horská oblast se spoustou chytrých vychytávek. Lothar místo aby zastavil okamžitě, ještě kousek jede, a tak je malinko ztížené ovládání. Paráda!

Pátek 21. *ledna*
Tak, zrovna když jsme si mysleli, že se nám konečně podařilo dostat kosti hry tam, kam patří, přinesl Mike ten nejnegativnější playtestový posudek, který jsem kdy viděl! Musím říct, že mě to překvapilo. Říká, že hra je „prázdná, neoriginální a působivosti pobrala tak stěží, co by se za nehet vešlo." Já jsem byl přesvědčený, že má hledat chyby a ne psát recenzi! Úplně nejhorší je, že říká, že přišla „se čtyřletým zpožděním". Zavolal jsem si ho a připomněl mu důležitost týmové práce, ale nezdálo se, že bych ho přesvědčil. Obávám se, že budu asi muset poprvé v životě někoho vyhodit!

Pondělí 24. *ledna*
Všechno to do sebe zapadá. Nebo radši ne. Dneska ráno jsme se dozvěděli, kdo bude novým producentem - Mike!!!!! Přesně jak jsem říkal na začátku, jako trapný rodinný seriál. A jak to tak u těchhle seriálů bývá, neskončí to, dokud ta tlustá dáma neřekne poslední slovo. V našem případě spíš tlustý ex-playtester.

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

ZÁPLETKA JEŠTĚ ZHOUSTNE DÍKY ENERGETICKÉMU PSÍMU ŽRÁDLU, POCHYBNÝM DEMŮM A ZPENĚŽITELNÉMU NÁPADU.



Zdravím a vítejte - NENÍ to to samé! - ve čtvrté části mého hlubokého pohledu do mikroskopu s herním designem. Tento měsíc? Pes už se hýbe. A já také.

Úterý 7. prosince
Skvělé zprávy! Přestěhoval jsem se ze svého nouzového domova v podobě spacáku (vedle zásobníku na vodu v kanceláři) do jednoho pokoje ve West Londonu. V Barnes, abych byl přesný. Je trochu malý, ale vcelku přiměřeně slušný. A kousek odsud je fakt dobrý nonstop, kde prodávají šunkofleky - základní složku jídelníčku nucenou nespavostí trpícího producenta videoher! Ale co je vám do mýho života? No ne? Jestli vás to zajímá, napište mi. Na obvyklou adresu.

Středa 8. prosince, dopoledne
Cestou do práce jsem projížděl nějaké vaše komentáře k The Game. Asi jsem dost jasně nevysvětlil, že o vaše názory opravdu stojím, protože jsem dostal jenom jeden!! Od Alexe z Liverpoolu. Navrhuje název *Lothar's Dog Days* *(Lotharovy psí dny)*, což není špatné, ale podle mě by se hodil spíš pro pokračování, kde by se Lothar vydal na samostatné dobrodružství nebo tak něco. Zatím bych se spíš klonil k *Lothar. Wonderdog*! Samozřejmě s vykřičníkem.

Středa 8. prosince, odpoledne
Programátorský tým svolává schůzku, kde chce všem ukázat fungující „technické" demo Lotharova „vzhledu a pohybu". Musím říct, že je to všechno v háji. Největší problém je v tom, že chodí po všech čtyřech! Snažím se vysvětlit, že by měl být víc antropomorfní, ale jediný, komu dochází, co vlastně chci, je producent Phil. „Myslíš jako *Crash Bandicoot*?" ptá se grafik Keith. Říkám, že ne tak úplně, prostě, víš, musí chodit jenom po dvou, jestli má vypadat jako drsňák z americké armády nebo tak něco. Všude kolem tupé pohledy. Kresličská prkna lákají. Aspoň jedna věc je dobrá, Keithův design Lotharova energetického psího žrádla. Po Slezině v tomatě vyroste a dokáže manipulovat s těžkými předměty, Měchýř se sýrem ho naopak zmenší a on se pak protáhne i do těch nejmenších skulinek a po Pikantních drobech se promění v Ultra-Lothara, který je na chvilku neporazitelný. Budeme potřebovat aspoň ještě pět dalších.

Čtvrtek 9. prosince
Dneska se s hrůzou dozvídám, že tým designerů pracoval na technickém demu kocoura Hairballa (předtím zamítnuté postavy). Nikdo mi nedokáže říct proč, ale pak si mě pozve na pokec producent Phil. To je, dámy a pánové, neklamné znamení toho, že věci nejdou tak, jak by měly. Phil prohlásí, že mé „přispění" ke hře rozhodně není ideální a že se kvůli nedostatku mojí inspirace všichni shodli na tom, že by ve hře měly vystupovat obě postavy - Lothar i Hairball. Cítím se tak trochu odstrčeně, ale pak se stane cosi zázračného! A já přijdu s klasickou inovací: co kdybychom do hry zapojili dva hráče - na jedné PlayStation - zároveň a každý by ovládal samostatnou postavu? Přemýšlejte o jakémsi kříženci mezi *Final Fight* a řekněme *Tomb Raider*. Kombinace řešení hlavolamů a arkádové akce! Každá postava by měla vlastní energetické žrádlo, a aby se dostali dál, museli by oba spolupracovat. Phil je nadšen. Říká, že je to originální a dobře zpeněžitelné - mele něco o ideální kombinaci muž-žena. Úspěch!!!

Moje vývojářský peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

HRA DOSTÁVÁ HLAVNÍ POSTAVU, ALE NICK JE V NEMILOSTI A MUSÍ SPÁT V KANCELÁŘI.

Hej! Můžu ti nějak pomoct? Je od vás hezké, že jste mě ani potřetí nenechali na mé trochu zamotané cestě po nevšedně dlážděné ulici herního designu samotného. Tento měsíc nás čekají nesnadná rozhodnutí, spousta chlastu a také ohňostroj. Prostě něco jako epizoda z *Přátelé*!!

Pátek, 5. listopadu, dopoledne

Celý tým se sešel na celodenní schůzce vývoje herního designu. Začínáme v 9:30, producent Phil bere do ruky svůj mobil a prohlašuje, že je to naše jediné spojení s vnějším světem, dokud se nedohodneme na hlavní postavě *The Game*. Mike, náš playtester, se ptá, jestli budeme moct chodit na záchod - vypadá trochu vylekaně. Kolem jedenácté nám zbývají dvě možnosti (opičák Scheing šel jako první). Jednou jsme já a Lothar (vzpomínáte - humpolácký, pivo chlemtající pes, který na nepřátele hází kosti) a kocour Hairball (je roztomilejší a vlastní bouchačku, ze záhadného důvodu). Hairball by prý měl za úkol zachránit svou přítelkyni ze spárů nějakého blbého psa. S tímhle kýčovitým scénářem ale máme kupodivu problém jenom já a Phil. Já se hádám za Lothara: je to drsňák, kouří cigarety a stejně jako miloval Pepek námořník špenát, udržuje i Lothar milostný poměr s plechovkami různě ochuceného psího žrádla, které se povalují všude kolem. Podle příchuti žrádla Lotharovi buď naskočí svaly a získá sílu, nebo se naopak scvrkne a vejde se i do těch nejmenších skulinek. Po nějaké době, kterou strávíme dohadováním, co vypadá jako prdel s nožičkama, vystoupí Mike s prohlášením, že Lothar „bude jednička".

Pátek, 5. listopadu, odpoledne

Během oběda sestávajícího ze sandwichů (které Phil objednal telefonem) upozornil grafik-designér Keith, že pokud se brzo nedohodneme, prošvihneme ohňostroj v Ally Pally. Pro mě je to všechno tak trochu stresující, protože se zítra musíme kvůli ložnicovému řádění Šíleného Eda vystěhovat z bytu. A já jsem si ještě nenašel nic jiného. Ale žádný strach - týden nebo dva můžu bydlet v nějakém levném hotýlku. Asi tak ve tři hodiny dává Phil konečně hlasovat a Lothar snadno vítězí. Po mojí poznámce, že „každý pes má svůj den", se ale nikdo nesměje. Phil rozpustí schůzi a my se vydáváme k Žíznivému Velbloudovi.



Sobota, 6. listopadu

Hrozná noc, hrozné ráno. Mike se včera hrozně ožral a choval se jako idiot. Celé to završil tím, že pálil vlasy ženě, která stála před ním. Opouštím byt a vrhám se vstříc životu v hotelovém pokoji. V pokoji je něco legračně cítit, a tak celý den strávím črtáním nápadů pro Lothara, kterého jsem se rozhodl nemít rád.

Pondělí, 8. listopadu

Lothar žije! První věc, která mě dneska potkala, je, že mi Kaith ukázal svoje „přijímačky" (jak to sám nazval) a jsou mnohem lepší než moje náčrtky. Všechno teď nabralo rychlejší obrátky - včetně mě! Vykašlal jsem se na hotel a připravil si spacák do výklenku vedle zásobníku na vodu. Není to nic moc, ale jeden dva dny to přežiju - i když mi někdo pořád na bágl lepí obrázky Hairballa. ■